

15

© MCMLXXXV KEN "SPATTER" SUGIMORI : KSG

GAME FREAK

SPECIAL MAGAZINE OF VIDEO GAME

HIDDEN BY EVIL DEMON DRUAGA

ドルアーガの伝説

いまとは別の時間、別の世界のお話です。

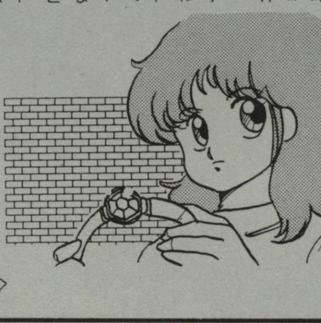
人々は神を敬い、王は愛と戦いの女神イシターに仕える巫女を重用し神託を政治に反映していました。そんな信心深い王国のために空の神アヌは天上界にブルークリスタルロッドを置いて、その輝きが王国のすみずみにまで行き渡るようにしました。もともとイシターの持ち物であるこのクリスタルの輝きは人々に愛と平和をもたらしました。

しかし、この噂を伝え聞いた外敵が突然攻め入り、王国は滅ぼされてしまったのです。外敵は、王国の男たちを奴隷にして天上にあるブルークリスタルロッドに届くような塔を作りはじめました。塔が高くなっていくにしたがって、その影となりクリスタルの輝きを失った地上の人の心はすさんでいきました。アヌ神は外敵の不信心を戒めるために雷を使って塔を壊しましたが、地上では、ブルークリスタルロッドの光に封じこめられていた悪魔ドルアーガが復活してしまったのです。

ドルアーガはその魔力で塔を修復し、天上界からロッドを持ち出し、雷に打たれて死んだ人々をモンスターとして蘇らせ、塔の中へ放ちました。

王国の王子であったギル（ギルガメッシュ）と、王家の巫女カイは恋人同士でした。が、塔を作るために奴隷として働かされていたギルは、落雷のときに負傷してしまいました。王国の再建をめざすギルとカイを見た女神イシターは、カイに魔法のティアラを授け、ドルアーガを倒すため塔につかわせました。しかし、ドルアーガの変身能力の前に、カイは囚われの身となってしまったのです。

一時は人間に愛想をつかせていたアヌ神もこの2人の信心にうたれ、ギルに勇気を試す金の甲冑を与えました。
ギルは、カイを救うため、ゴールドナイトとなってドルアーガの塔に挑んでいったのです。

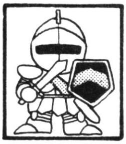


<月刊ログイン '84年10月号より転載>

THE TOWER OF DRUAGA CHARACTER MANUAL

PLAYER'S CHARACTERS

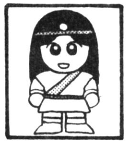
GIL



ギルガメッシュ（ギル）

ドルアーガを倒し、カイを救出せんとする王国の王子。金の甲冑に身を包み、ドルアーガの塔へ戦いを挑む。塔内の宝によって成長して行き、最強の戦士となる。

KI

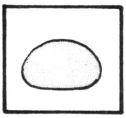


カイ

王家の巫女でギルの恋人。ドルアーガによって囚われの身となり、60Fにてギルを待っている。

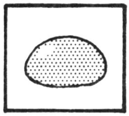
ENEMY CHARACTERS

SLIME



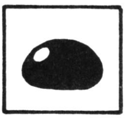
グリーン・スライム　30 PTS.

単なるふつうのスライム。昔流行ったオモチャのスライムに近い色をしている。オタマジャクシャミミズは入ってない。



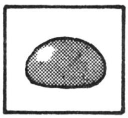
ブルー・スライム　40 PTS.

呪文（ブルースペル）を吐き、壁を壊しまくる。



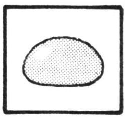
ブラック・スライム　50 PTS.

グリーンにくらべてよく動く。ブルッと振えた後に移動（すべてのスライムに共通）する。



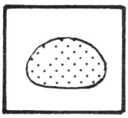
ダークグリーン・スライム　70 PTS.

呪文（グリーンスペル／壁を通りぬける）を使う。



レッド・スライム　60 PTS.

呪文（ホワイトスペル）を移動方向に吐く（以下共通）



ダークイエロー・スライム　90 PTS.

全部の呪文を使いこなすエライスライム。画面外からも呪文を吐いてくる。とんでもねえ野郎だッ。

MAGICIAN



メイジ　50 PTS.

普通の呪文（ホワイトスペル／10PTS.）を使う。迷路内に突然出現、呪文を吐いた後、消える。消える前に剣で切れば殺すことができる。（全員共通）



ドルイド　90 PTS.

壁を壊す呪文（ブルースペル／30PTS.）を使う。金つるはしのない時はわざと生かしておいて壁を壊させ、ギルの行動範囲を広げるのもテクだ。



ソーサラー　70 PTS.

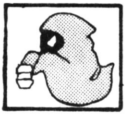
壁に火（ファイアーエレメント）を起こす呪文（レッドスペル　20PTS.）を使う。ファイアーエレメントに入るとギルは当然死ぬ。



ウィザード　100 PTS.

壁を通り抜ける呪文（グリーンスペル／40PTS.）を使う。めっぽう強い。

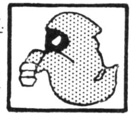
GHOST



メイジ　150PTS.
マジシャンの亡霊.実体がないのでふれても↗
ホワイトスペルを使う.

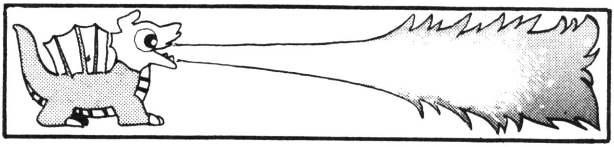


↘ドルイド　250PTS.
ミスにならない. が、高速移動しつつ呪文を↗
ブルースペルを使う.



ウィザード　350PTS.
↘吐いて来るので注意.
ロウソクが無いと見えない.
グリーンスペルを使う.

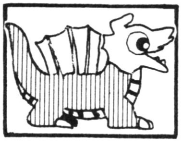
DRAGON



クオックス　3000 PTS.
翼をパタパタ動かし、一旦停止した後恐しく長い炎を吐く.(以下共通)ギルがすれちがうと体力を著しく消耗する.

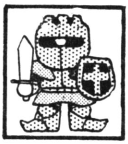


ブラックドラゴン　3000PTS.
ドラゴンと言うが、ほとんど犬にしか見えない.

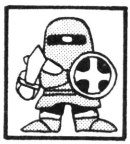


シルバードラゴン　3000PTS.
後ろ向きで尻を向けてる姿はまぬけである.

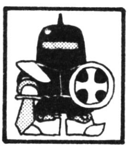
KNIGHT



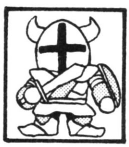
ブルーナイト　1000 PTS.
ドルアーガの造り出した悪の騎士.
弱いので簡単に殺せる.



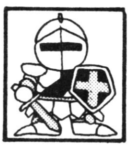
レッドナイト　1200 PTS.
エクスカリバーと同じ能力を持つ青い剣、イビルスウォードを持つ. 体力も多く、一番強い.



ブラックナイト　1000 PTS.
フリッパーの名前ではない. 闇から造られた暗黒の騎士(しぶい!!).



ハイパワーナイト　3000 PTS.
その名の通り、やたら強い.
ツノが生えてて かっちょええ.
「ハイパー」ではない.



ミラーナイト　2000 PTS.
ドルアーガの持つ照魔鏡のかけらより造られた銀色の騎士. ギルの能力のコピーという設定になっている.

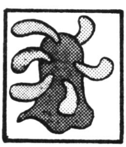


リザードマン　200 PTS.
とかげおとこ. 左利き. 強い.
ほとんどゴジラ.

ROPER



グリーンハンド
1000PTS.
通称イソギンチャク.
生体エネルギーを吸いとる力を持ち、ギルが↗

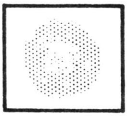


レッドハンド
1000PTS.
↘一度接触するだけで体力を最小にされる.
その後は何度触れても↗



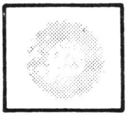
ブルーハンド
1000PTS.
↘死なないが、剣を出して触れるか、他のナイト等と戦うとギルは死ぬ.

WILLOWISP



ブルーウィルオーウィスプ

人魂. 破壊不能. 低次ラウンドでは
タイムオーバーが近づくと出現し、高次ラウ↗
青色. 迷路を左廻りする.



レッドウィルオーウィスプ

↗ンドでは最初から出ていることも. 対応する
アイテム無しでふれると死ぬ.
赤色. 迷路を右廻りする.

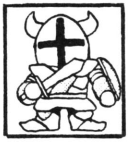
SUCCUBUSS



サッカバス　　500 PTS.

57Fに出現. ドルアーガの手下で、イシターに化けてギルを惑わそうとする.
しょってるクリスタルロッドは偽者だよーん.
助けるとエライ目にあう.

HIGHPOWER KNIGHT S.



ハイパワーナイト・SUPER　　0 PTS.

59Fに出現する、ドルアーガの化身.
非常に足が速く、ちょろちょろ動き回る.
通称"やんちゃ坊主".

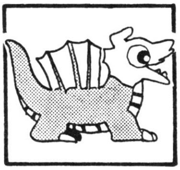
WIZARD S.



ウィザード・SUPER　　0 PTS.

これも59Fのドルアーガの化身.
ハイパワー.S.を倒すと出現. 4つに分身し、鬼の様に呪文を吐いてくる.
どれか1つが実体で、それを殺せばすべて消える.

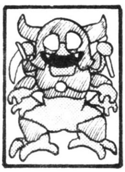
QUOX S.



クオックス・SUPER　5000 PTS.

同じく59Fに出現する、ドルアーガの化身. こいつを倒すとついにドルアーガが姿を現す.
一度刺すだけで殺せる.

DRUAGA



ドルアーガ　　0 PTS.

ブルークリスタルロッドの光がさえぎられる事により、復活した悪魔. 塔の中に魔物を放ち、ギルの侵入を食い止めようとする. 変身能力を持ち、色々な物に化けてはギルをワナにはめる.
気を持たせた割にはあまり迫力がなく、手足をふり回しながらちょこまか走って来る姿はこっけいなくらいで、あまり強くもない. よーするに、装備さえそろっていれば勝ち. 59Fに出現.
通称　カマキリオヤジ

ISHTER



イシター

愛と戦いの女神. クリスタルロッドの持ち主で、ドルアーガを倒すため、カイに魔法のティアラを与えた. 60Fに出現.



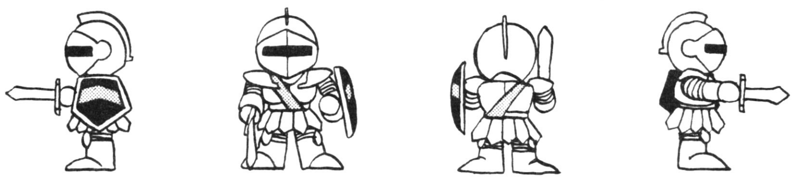
PLAYING RULES

THE TOWER OF DRUAGA

。4方向レバーで"ギル"を操作し、敵と戦いつつ迷路内に落ちている鍵を拾い、扉を開けて階上へ進む.

。ギルは、剣と盾を持ち、敵への攻撃には剣を、防御には盾を使用する. 剣はボタンを押して使用し、盾を使う時はボタンを押さない.

。ボタンのワンプッシュでギルは剣を一振りする. 押しっ放しにすると剣を正面に構える. この時盾は剣の正面から右90度の位置になる.



。敵に接触する事により、ギルは体力(ステイタス)を一定数失うか、死ぬ(例外有り)

。ステイタスが0になる、呪文を盾以外の所に受ける、特定の敵と接触する、TIME が0になる　いずれかの条件を満すとギルを一人失う(例外有り).

。一階に付一個(例外有り)宝箱が隠れている. それぞれの階によって異なるが、一定条件を満たすと出現する. 宝箱を取る事によってギルの装備を固めたり、目的を果たす為に必要な物をそろえる事が出来る. また宝箱はその面のギルのスタート地点に出現する.

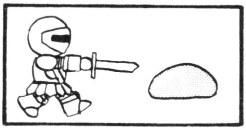
。階上へ進んだ時、ラウンドクリアーとなり、ラウンドボーナス(基本時間〈20000〉からラウンドクリアーに要した時間を引いた数字)が与えられる.

。ギルが全滅するか、全60面をクリアーするとゲームオーバー.

。1プレイヤー側に限り、1~59面までのプレイ中なら継続プレイが可能. コイン投入後スウォードボタンを押しながら1Pスタートボタンを押し、レバーの上下によって面をセレクトする.(1面~ゲームオーバー時の面数). スウォードボタンを再び押してスタート.
クリアー後、(セレクトラウンド数−1)× 20000 PTS. のボーナス.

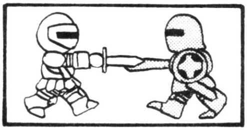
・各敵キャラクターとの戦い方

〈スライム〉

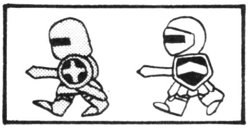


　剣を出したまま(ボタンを押しっ放しにして)刺す．ただし、スライムが動いた時に当たってもダメ．止まっている時に殺せ．

〈ナイト〉

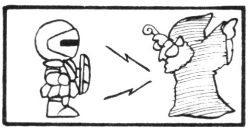


　剣を出したまま刺す．ただし一撃では殺せないので数回交差する必要がある．また、剣を出して待っているだけではダメージを与えられない．常に歩きながら刺すこと．

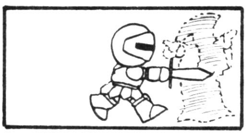


　正面から戦うと大きなダメージを受けるので、背後から刺すのが望ましい．
　ローパー・ドルアーガも基本的に同じ殺し方．

〈マジシャン〉

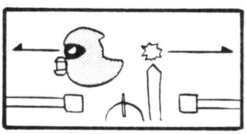


(防御)呪文はあわてず盾をその方向へ向け、受けとめよう．



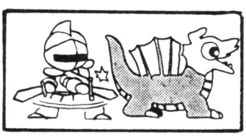
(攻撃)呪文を出したマジシャンは消えようとするのですかさず剣を出して突っこむ．スパッと音がしたらそいつは殺したのだ．

〈ゴースト〉



　敵自体(体)には触れてもダメージは受けないが呪文を出すので図の様にブロック内にかくれて剣だけをゴーストの移動線上に出して自滅を待とう．

〈ドラゴン〉



　体に近づき、剣を出したままにしてレバーを左右へガチャガチャと入れ、何10回もチクチクと刺しまくる．ひたすら刺せ！

INFORMATION



01

GRE SLM 8

銅の鶴嘴　COPPER MATTOK

グリーンスライムを３匹殺す．

これで壁を壊すことができる．但し外壁に使ったり連続して２回使うと消失する．トレジャーボックスを取ると再度使用可能になるので最高２回使うことができるがこれを知る人は少ない．

ADVICE

銅の鶴嘴がないと銀の鶴嘴は出せない．大切に使おう．この面は一番タイムオーバーになり易いので．手に入れた鶴嘴を早速使って切り抜けろ．

02

GRE SLM 5
BLK SLM 3

ジェットブーツ　JET BOOTS

ブラックスライムを２匹殺す．

ギルの移動速度が速くなる．死んでも何をしても消失する事はない．

兎にも角にもジェットブーツである．これを取らずしてゲームを進めることはできない．鶴嘴を上手に使って死んでも取れ．因みに鶴嘴は画面中央付近で使うと左右に分断されてた迷路が通り易くなる．



とんがり帽子のメイジ

03

GRE SLM 4
BLE KNT 2

深緑色の薬　POTION OF HEALING

ブルーナイトのどちらかを殺す．

これは所謂生き返りの薬である．持っていればギルが死んでもストックが減らない．但し一度しか使えないし．他の薬を取るとなくなる．さらにコンティニュープレイでは効果を現さない．

ナイトは殺せる．剣を出して数回刺せばよい．しかし相手の剣と交差した時にギルの体力が著しく消耗するので．できるだけ相手の背後から刺して消耗を防ぐようにしよう．

04

BLK SLM 6
MAG 1

チャイム CHAIME

鍵を取らずに扉を通る．

各フロアーのスタート直後、レバーを倒した方向に鍵があるとチャイムが鳴り知らせてくれる．ただし横方向に関して反応するので縦方向は自分で探すしかない．

メイジは殺せる！　メイジが出現している間に剣で突くのだ．上手な殺り方はメイジが出現してZAPするまでに出来るだけ接近し、呪文を解すか盾で防いだ直後に剣で突く．これは必修テクニックだ．

05

GRE SLM 4
MAG 5

白い剣 WHITE SWORD

メイジの呪文を動きながら3回受ける．

ギルの戦闘能力UP．これが無いとブラックナイトに勝てないし18フロアーの宝も出ない．必需品．

なれる迄は"メイジを殺そう"などと考えない事．この面はひたすら盾で呪文を受けて脱出する事だけを考えていればいい．この面に限らずマジシャンが出る面ではむやみに剣を抜かない様に！　でないと呪文のエジキになってしまうぞ．

06

BLK KNT 2
SCR 3

白い蠟燭 WHITE CANDLE

迷路の最上段に触れる．

フロアー11迄のゴーストを影し出す．従って、これがないとゴーストは見えない．但しゴーストが壁を、ワープしている最中は蠟燭無しでも姿は見える．

リーサラーの呪文は十字路やT字路、或いは行き止まりまで飛んで行きファイアーエレメントに変化してギルの行く手を遮る．ファイアーエレメントは放っておくと自然鎮火するが、火のすぐそばで剣を振ると早く消火できる．

07

RED SLM 3
BLE KNT 3

銀の鶴嘴 SILVER MATTOK

銅の鶴嘴を壊す．制限回数以上使用するか迷路の外壁に向かって使用して鶴嘴を消失せよ．

銅の鶴嘴と同じく壁を壊すことができる．但し回数は乱数で決定される．宝箱を取れば再度使用可能となり２倍も使うことができる訳だ．

レッドスライムは時々白い呪文を吐く．その呪文はスライムが進んだ方向に吐かれ、壁につきあたる迄飛び続ける．レッドスライムと同軸上にいる時は充分気を付けよう．

08

BLK SLM 5
MAG 4

青い薬 BLUE POTION

スタート地点からX,Y軸共にずれた所で剣を出す

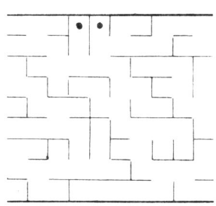
ギルのステイタスが一定値UPされる．但し効力はこの面限りのものである．ギルが死ぬとなくなってしまう．特に取る必要はない．

マジシャンが出現する面は特別な時を除いて、それらを先ず倒してしまうこと．マジシャンがはびこる中をうろつくと死に易いものだ．

09

SCR 3
DLD 1
MAG GST 1

橙色の薬 ORANGE POTION



右図の・印の地点を通過する．

ギルのステイタスが定値になってしまう．一般にステイタスの降下になるので取らない方が良い．但しその効果は一面に限られ、ギルが死んでも消失する．

ゴーストは剣で数回刺すと殺せる．しかし正面から立ち向かうとＺＡＰが恐い．ゴーストの通り道に横から剣だけ差し出してやっつけよう．

10

RED SLM 4
BLK KNT 2

ガントレット　GAUNTLET

レッドスライムの白い呪文を受ける.

この装備自体には特に効果は無い. だがフロアー26でブルーガントレットを取る際に必要なので必ず取っておくこと.

レッドスライムの呪文を盾で受けるには結構根気がいるのだ. まず見通しの良い所で待つことである. 鶴嘴を駆使して通路を拡げろ. 又剣を出したままにしておき呪文を側面受けするのも一つの手だ. これなら突如ナイトに接近された時対処できる.

11

GRE SLM 3
MAG 5

白い蠟燭　WHITE CANDLE

迷路の最下段の外壁に触れ上へ上がる.

フロアー12－16のゴーストの姿を見る事が出来る.

このフロアーはメイジの数が多くやられ易いので剣をむやみに出さない様に. 直線的な移動をしていると左右からはさみうちを喰らう事があるので要注意. 宝箱等を取りに行く前にメイジを退治しておこう.

12

BLK SLM 2
DLD 2
MAG GST 1

赤い鎧　RED ARMOR

最下段にドルイドを出現させる.

ギルの防衛能力UP. これがないとミラーナイトに勝つことができない. 又この赤い鎧はフロアー52の青い鎧を取るのに必要である.

ドルイドはギルの周囲に集中して出現する為、迷路の上方で宝箱の出現を待っていてもドルイドは最下段には出てくれない. 出なければ宝箱も出ない. だから画面下方で待ちドルイドを誘導しよう.

13

BLE SLM 5
SCR 2

赤い盾　RED SHIELD

敵を全て殺す前に扉を通っておく．

ギルの防御能力ＵＰ．これが無いとミラーナイトに勝てない．ブルーシールドを出すのに必要．

この面もタイムオーバーになり易い．とにかくやっかいなのがリーサラーだ．先ずこれを先に殺すことを考えてプレイしよう．

14

RED SLM 4
WZD 1
DLD GST 1

赤黒い薬　POTION

タイムを５０００迄減らす．

ドラゴンを一撃で殺す．体当たりでもやはり一撃で殺すことができる．但し一度使ってしまうと消失．

先ずゴーストドルイドを殺し、そしてウイザード．後はスライムを適当にあしらいつつ宝箱の出現を待て．生き返りの薬を持っているのならば取らない方が良い．何故なら薬というものはいつもひとつしか持てない為、他の薬を取ると前の薬が消失してしまうのだ．

15

BLE SLM 2
BLE KNT 1
BLK KNT 2
QOX 1

緑の首飾り　GREEN NECKLESS

ブルーナイトにステイタスの消耗を受ける．具体的には．ブルーナイトが剣を出している時、彼と交わりその瞬間スウォードボタンを押して剣を出す．

この首飾りそのものには効力はないが．フロアー27の赤い首飾りを出すのに必要である．

前のフロアーの薬を早速使ってクオックスを倒せ．体当たりすればクオックスは消える．早めに殺して火炎の恐怖から解放されよう．

16

MIR KNT 1
MAGE 5

青色の蠟燭 BLUE CANDLE

左右の外壁に触れる.

フロアー17以降のゴーストの姿を見る事ができる.

メイジが出現する場所はギルのいる場所から最低1ブロック分の空間をはさんだ所である. 故に細かく入り込んだ迷路に退避するとメイジの出現頻度が著しく下がる. そういう場所で先ずナイトを片付けてしまえは後々楽だ. 無理にメイジ軍団をやっつけようと思わず呪文を盾で受けることに専念しつつ宝箱を出そう.

17

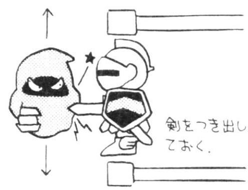
BLE SLM 2
DLD 2
MAG GST 2

赤色の薬 RED POTION

ゴーストメイジが5回ワープする.

呪いがかけられた宝箱の呪いを解き取れるようにする. 特にこの面の薬は次のフロアーの緑色の剣を取る為のものである.

宝箱が出現する迄は絶対にゴーストメイジを殺してはならない. 右図のように壁と同軸上に立ってゴーストメイジを解せ.



18

BLK SLM 3
SCR 3
DLD GST 1

緑色の剣 DRAGON SLAYER

外壁に触れていない時間のトータルが一定値になると出現. (約12秒) 但し赤色の薬と白い剣を持っていなければ出ない.

ギルの戦闘能力UP. エクスカリバーを出すのに必要である.

剣を取ったらゴーストドルイドを殺しファイアーエレメントに注意しながらトンズラだだだ.

19

RED SLM	2
WZD	3
QOX	1

灰色の本　BOOK 1

鍵を取り扉に接近する。すると扉が開くので入らずにしばらく待つ。

迷路が見える。その効力はフロアー20からフロアー23迄に限られる。本を取らないと迷路が真暗になってしまい何が何だかわからずゲームにならないぞ。

むずかひー。迷路の四隅いずれかに行ってウィザードの攻撃を２方向からに絞れ！　因にブックはバイブルとは呼びまへん。ブックが正しい。

20

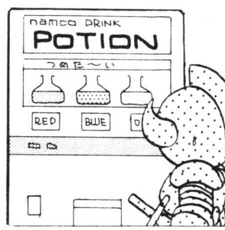
DLD GST	1
DLD	3
BLK KNT	4

青色の薬　BLUE POTION

敵を一匹も殺さないで扉を開ける。

ギルのステイタスUP。取る必要はない。

宝箱は取らなくてよい。大変危ない上に取っても全然得にならないのだから。面クリアーに徹せよ！



21

MIR KNT	2
GST WZD	1
BLE WSP	2

緑色の指環　GREEN RING

レバーとボタン共動かさずしばらく待つ。

ブルーウィルオーウィスプに触れても死なない。レッドウィルオーウィスプには触れると死んでしまう。

スタート地点で停止していれば宝箱が出た瞬間に取る事ができる。この時ゴーストに充分気を付けろ。スタート直後いきなりウィルオーウィスプにやられる事があるが、それは運が悪いのである。

22

GRE SLM 5
SCR 3
QOX 1

橙色の薬 ORANGE POTION

レバーを右に7回、左に1回、右に7回、チョンチョンと入れる。

ギルのステイタスが、低値になる。

激怒のコメント： ぶわっきゃろーっ こんな宝箱の出し方わかるわきゃねえじゃん！ これが遊びをクリエイトする会社のやることか？ おっと興奮しちまったぜ。でもこの薬取る必要ないんだな。

23

BLE SLM 4
WZD 3

金色の本 BOOK 2

ウィザードだけを全部殺す。灰色の本を持たなくても出る。

フロアー24以降の迷路が見える。だから必需品なのだ。



壁と同軸上に立ってしばらく待つとマジシャンは一度に出現する。そうすれば剣を抜いている時に不意撃ちを喰らわない。

24

MAG 4
MAG GST 2
BLE WSP 2

天秤 BALANCE

ギルのスタート地点で剣を1回振る。即ち途中で剣を出し切ってはならない。宝箱を出した瞬間取ってしまう。

イクイップメント（盾や剣等の装備）にかけられた呪いをとく。

ギルが壁に向かって立っている時そのまま剣を振ったら壁を壊してしまう。レバーを壁に向かって倒しギルに足踏みをさせてからボタンを押せば壁を壊さず剣を振ることができる。

25

RED SLM 4
WZD 1
GRH RPR 1

なひ NOTHING

出ないの．噂のフラッグも何も．くすん・・・

何故出ないのか．それはドルアーガの開発コードがV25だから縁起かついで出さないわけ．何考えてんのよー．

ローパーには勝てないから戦ってはいけない．



26

HPW KNT 1
DLD 4
QOX 1

ブルーガントレット BLUE GAUNTLET

鍵を取りドルイドを殺す．ドルイドを先に殺しても良いが全て殺してしまったらでない．出す為にはガントレットを必要とする．

ギルの戦闘能力UP．剣の出し入れが速くなる．但し天秤を取ってないとレッドガントレットに変わり剣が抜けなくなってしまう．

クオックスはこの際無視して宝箱を取ることに専念しよう，ハイパワーナイトとも戦わないでいい．ドルイドははじめに3人殺してしまおう．

27

BLE KNT 3
MIR KNT 2
BLE WSP 3

赤い首飾り RED NECKLESS

ブルーウィルオーウィスプを通過する．緑色の首飾りと緑色の指環が必要である．

ファイアーエレメントに接触しても大丈夫だよ．

とても楽なフロアーだが宝箱の出し方で注意したいことがある．ギルが歩きながらウィルオーウィスプに触れても座標判定がされない時がある．だから立ち止まってウィスプに触れた方が確実に出せる．

28

DGR SLM 3
DLD GST 1
GRH RPR 2

銀色の本　BOOK 3

扉の上で剣を抜いた状態で止まる。

迷路内の扉が見える。（フロアー29以降）

ダークグリーンスライムの出す呪文に注意すべし。ローパーには1匹だけなら勝てるが2匹目は倒せないぞ。



29

BLK SLM 6
WZD GST 2
BLE WSP 2

金の鶴嘴　GOLD MATTOK

レバーを右方向に3回廻す。

壁を壊すことができる。1フロアーに対する制限回数は255回。外壁に使うと消えてなくなる。

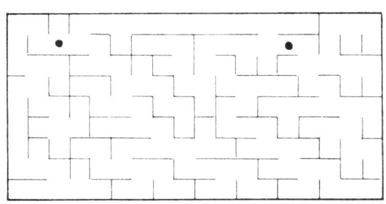
しかしねー。こういった宝箱の出し方はやめて欲しいですなー。実はこれ。ドルアーガの横にウォーターマッチ（SEGA）があったから気が付いたんだよね。ヤケクソ。

30

HPW KNT 2
SCR 2
GRH RPR 2
QOX 1

赤い薬　RED POTION

右記のポイントとそのポイントとX.Y座標共ずれたポイントを3回通る。



呪いをかけられた宝箱を取ることができる。

ポイントが2ヶ所あるが、どちらか一方のポイントで出せる。

31

BLE SLM 4
WZD 4
BLE WSP 2

鏡の石

1プレイヤースタートボタンを押す．赤色の薬がないとでない．

ギルを中心とした6ブロック内にいるドラゴンの動きを止める．リア・フェイルと呼ばれる石．

既にウィルオーウィスプは接触しても死ななくなっている．フロアースタートと共に1UPスタートボタンを押して宝箱を取り面クリアーせよ．ウィザードの攻撃には充分注意を払うこと．扉が遠い所にある時は外壁をつたって歩いた方がより安全だ．

32

DGR SLM 4
BLK KNT 2
QOX 1

天秤 BALANCE

剣を2回続けて振る．剣を出し切ったり，間を置いて2回振っても出ない．

イクイップメントにかけられた呪いをとく．

ダークグリーンスライムが吐く呪文にさえ注意していればどうってことない．クオックスも殺してしまおう．宝箱を出す時はスタート地点で剣を振ってすぐ取るようにしよう．

33

RED SLM 2
MAG 1
GST DLD 1
SLV DGN 1

青色の盾 BLUE SHIELD

ホワイトドラゴンを通過する．赤色の盾がなければでない．又，天秤がないと全く役に立たない．

ギルの防御能力UP．ドルアーガを倒すのに必要．

ホワイトドラゴンに近ずく時，炎で焼かれないようにしよー．熱いッ！

34

MIR KNT 2
WZD 1
BLE WSP 2

茶色の本　BOOK 4

ミラーナイトを1人か2人殺す．即ちターンテーブルの初めに登録されている方を殺す．

フロアー35以降の鍵が見えるようになる．取らないと，鍵は見えないが鍵の回収は可能．

先ずウィザードを殺してからミラーナイトをぶっ殺す．宝箱を取ったらさっさと脱出じゃ．

35

DGR SLM 2
DLD 2
GRH RPR 2

橙色の薬　ORANGE POTION

グリーンハンドローパーを2匹共通過する．

ギルのステイタスが低値になる．

グリーンハンドローパーを剣を出さずに通過してしまったら二度とローパーに戦いを挑んではいけない．ギルのステイタスが低くなってしまい，弱い事この上ないからである．

36

LIZ MAN 1
SCR 4
SLV DGN 1

天秤　BALANCE

ファイアーエレメントを通る．

イクイップメントにかけられた呪いをとく．

リザードマン登場！　彼と剣を交えると他のナイト系と戦う時よりもギルのダメージが大きい．気をつけよう．できるなら戦わない方がいいぞ．たった200PTSだし．

37	
HPW KNT 2 DLD GST 2 RDH RPR 4	

青い兜　BLUE MASK

ゴーストドルイドを１匹殺した後ローパーを通過する。天秤が必要である。

ギルの防御能力ＵＰ。ドルアーガを倒すのに必要。天秤がないと呪いの為にステイタスがノーマル時の３分の１に、まともなマスクはノーマルステイタスの２倍のステイタスに設定されるようだ。

上手く敵の背後から剣で刺す自信がある人以外はハイパワーナイトと戦っても死ぬ怖れがある。

38

WZD 3
SLV DGN 1
BLE WSP 2

グリーンクリスタルロッド　GREEN CRYSTAL ROD

剣を出した状態でウィザードの出す緑の呪文を盾で受ける。所謂側面受けである。

レッドクリスタルロッドを出すのに必要であり、フロアー60を無事クリアーする為に必要不可欠な物。

ウィザードは２人殺してしまい残り１人にしておこう。そして迷路の外壁に沿った場所で剣を出して側面受けを構え、外壁に沿っていれば攻撃は２,３方向からに絞られるので楽なハズ。

39

BLE SLM 4
RED KNT 2
MAG GST 2
RED WSP 2

赤色の指環　RED RING

レバーを上に２回、下に５回入れる。

レッドウィルオーウィスプに触れても死なない。但しブルーウィルオーウィスプは駄目！　緑色の指環がないとこの指環は出ないぞ。

スタート直後に上記の操作を早急に行ない、すぐに宝物を取ろう。でないと赤玉のエジキになる。何故上２回、下５回なのかはフロアー25を参照のこと。

40

LIZ MAN	3
MAG	2
GRH RPR	2

黒色の薬　BLACK POTION

タイムが10000を切ったらローパーを通る。

次のフロアーからのタイムの減り方が激的になる。従がって取ってはならない。

一度でも剣を出さずにローパーを通ってしまったら絶対にリザードマンと戦ってはならない。何故ならばギルはローパーとすれ違った瞬間、最低ラインのステイタスに落ちてしまうからである。

41

WZD	4
QOX	1
RED WSP	3

緑色の薬　GREEN POTION

クオックスを殺す。

黒色の薬の効力を相殺する。

この面はウィザードが4人出現し非常に難かしい。迷路の四隅に逃げて敵の攻撃出現位置を減らしてから戦え！　クオックスは剣だけをクオックスの体に刺しては抜いてやっつけろッ！
フロアー40の薬を取ったん以外はいらない薬なのだが仮にそういう人がこれを取ろうとしてもまず無理でしょう。タイムオーバーだね。

42

WZD GST	2
SLV DGN	1
BLE WSP	3
RED WSP	3

青色の宝剣　BLUE MESH

はじめにレッドウィルオーウィスプを通ったら鍵を取り再びレッドウィルオーウィスプを通る。

何もなし。

本当はこの宝箱を取っておかないと赤い宝剣が出ないはずだったのだが、赤い宝剣はこれがなくても出てしまう。つまり青い宝剣はおなじみのBUGによってただの装飾品となってしまったのだ。だからいらないよーん。
ブルーウィルオーウィスプに注意。

43

GRE SLM 1
BLK SLM 1
RED SLM 1
BLE SLM 1
DGR SLM 1
DYE SLM 1

橙色の薬　ORANGE POTION

指定の色の順でスライムを殺す．
（緑一黒一赤一青一深緑一黄！）

ギルのステイタスが低値になる．
取る必要は全然ないのだ．

ひ・た・す・ら・面クリアー♡
ここまで進んでこれた君にはチャレンジングステージに等しい程簡単なはず．



44

MAG 1
SCR 1
DLD 1
WZD 1
RDH RPR 2

天秤　BALANCE

指定の順番でマジシャンを殺す．
（ドルイド→メイジ→ソーサラー→ウィザード）

イクイップメントにかけられた呪いをとく．

壁と同軸上に立っているとマジシャンが出現しないのを利用して同軸上とそうでない地点をすばやく往復する．するとと4人のマジシャンがバラバラに時間差をおいて現れるのだ．この時に自分の殺すべき敵を見極め順に殺そう．ウィザードの呪文には要注意ッ！

45

BLE KNT 1
BLK KNT 1
MIR KNT 1
HPW KNT 1
LIZ MAN 1
RED KNT 1

緑色の薬　GREEN POTION

指定の順番でナイトを殺す。天秤が必要である。
(リザードマン→ハイパワーナイト→ミラーナイト→ブラックナイト→ブルーナイト)

最初に出ている宝箱にかけられたトラップをはずしエクスカリバーを取ることができる。

青色の剣　EXCURIVER

最初から出ている宝を取ってはいけない。取るとタイムの激減が始まり死す。そこでエクスカリバーの取り方。

i) 上記の方法でもうひとつ宝箱を出す。
ii) 今出した方の宝箱GREEN POTIONを取る。
iii) 最初から出ている宝箱を取る。

ギルの戦闘能力UP。敵に対する殺傷力がUPしている。これがないとドルアーガを倒せないぞ。

このフロアーでは多くのナイトと戦わなければならない為ステイタスの消耗を最少限に抑えることがキーポイントだ。腕に自信がない者はレッドナイトと戦わないようにしよう。又ナイトの背後から刺すように心がけて欲しい。

46

DYE SLM 2
DLD GST 2
BLK DGN 1
GRH RPR 2

青い首飾り　BLUE NECKLESS

任意の外壁に触れ、外壁の四隅に触れる。再び最初に触れた外壁に触れる。赤い首飾りが必要である。

ドラゴンの吐く怒濤の火炎に接触しても死なない。

ブラックドラゴンは倒さなくて良い。最初にゴーストを殺してしまったらあとはダークイエロースライムの呪文に気を付けて宝箱を出そう。

47

QOX 1
RDH RPR 3
BLE WSP 2
RED WSP 2

赤色の薬　RED POTION

レッドハンドローパーを殺す。

何故かフロアー49の宝箱を取るのに必要である。

この赤色の薬はいりまへん。ブルーウィルオーウィスプに気を付けて面クリアーせよ。
これは元々フロアー48の宝箱を取るのに必要なはずであった。しかしまたもやBUGでロックのかかるべきフロアーがずれてしまい、赤色の薬としての役目が狂ってもーたのだ。だからいらない。

48

DGR SLM 5
DLD GST 1
QOX 1

レッドクリスタルロッド　RED CRYSTAL ROD

迷路の四隅に触れる。グリーンクリスタルロッドが必要である。

ブルークリスタルロッドを出すのに必要なもの。フロアー60はこれがないとクリアーできない。

ダークグリーンスライムが5匹もいるので要注意。思いも寄らない所で呪文が飛んでくるぞ。

49

HPW KNT 2
LIZ MAN 3
WZD 3

橙色の薬　ORANGE POTION

3人のウィザードをA.B.Cと仮定した時、Aを殺さずドアを通りCを殺す。確実に出すにはドアを通った後ウィザードを3人共殺せば良い。

ギルのステイタスを低値にする。

宝箱は取らなくてよい。ウィザードを全部退治してからトンズラすること。長居は無用のフロアー49だ。

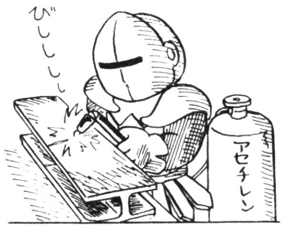
50

BLE SLM 3
WZD 2
BLK DGN 1
BLH RPR 2

青色の薬　BLUE POTION

上下の外璧と頂度カドでない左右の外璧に触れる．

ギルのステイタスが一定値UPする．しかし効力はそのフロアーに限る．



ウィザードさえ倒してしまえば死ぬことはないと思う．

51

RED SLM 2
SCR 2
GRH RPR 1
RDH RPR 1
BLH RPR 1

天秤　BALANCE

壁に向かってレバーを入れっぱなしにして（足踏み）しばらく待つ．（タイムカウンター3000位減らすと出る．）

イクイップメントにかけられた呪いをとく．

ローパーとは戦わないように．ローパーとすれ違うとステイタスは最低ライン迄下がるがこのフロアーにはナイトがいないのでかまわない訳だ．宝箱はリーサラーにやられない所へ逃げてから出そう．

52

DGN SLM 2
DLD 3
MAG GST 1
SLV DGR 1
BLK DGN 1

青い鎧　BLUE ARMOR

壁を4つ壊す．赤い鎧が必要である．天秤がないと役に立たない．

ギルの防御能力UP．マジシャン．スライムの出す呪文に一回だけ当たっても死なない．（但しステイタス最低になってしまう）　ドルアーガと戦うのになくてはならない物のひとつ．

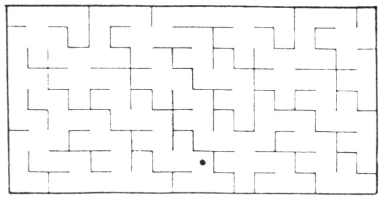
ドルイドが邪魔をするので先ずドルイドを退治してからおもむろに宝を取ろう．ゴーストもいらないぜ．

53

MIR KNT 1
HPW KNT 2
RED KNT 2

赤色の薬 RED POTION

右に示した地点を通過する。但しその地点に来た時下向きでなければならない。普通はひとつ上の地点から下へ通過して出す。



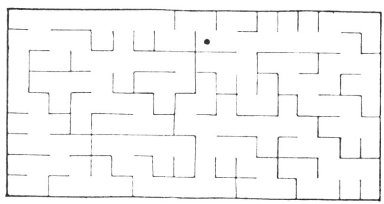
ロックチェスト。呪いを解いて宝を取れるようにする。次のフロアーの宝はこれがないと出せない。

54

DYE SLM 2
BLH RPR 3
RED WSP 3

青色の指環 BLUE RING

右に示した地点を通過する。但しその地点に来た時下向きであること。上からこの地点を通ればよい。



ブルー・レッドウィルオーウィスプ共に通れるようになる。オメデタウ

ブルーには注意！鶴嘴を使って躱すんだッ！

55

LIZ MAN 3
WZD 5

なし NOTHING

このフロアーもフロアー25同様宝箱は出ないの。えーん。

誰だ？ 水晶がでるなどといいかげんなホラを吹いてる不逞の輩はッ！ ない物は出ない。



ウィザードが5人も登場するとんでもないフロアー。後半戦ではフロアー59と並ぶ危険な面だ。さっさと面クリアーして！

56

WZD 1
BLH RPR 6
BLE WSP 3
RED WSP 3

空箱 EMPTY BOX

ウィザードの出す呪文を盾以外の所で受ける．即ちブルーアーマーの効力を使用する．

この面の宝箱は普通取れません．もっとも空箱なので取る必要もない．それでも取りたい人は・・・

- フロアー53の赤色の薬を取る．
- フロアー54の宝箱を出さない．
- フロアー55をクリアーする．
- フロアー56で宝箱を出して取る．

この宝を取ることはブルーアーマーの効力を使うので危険．やめておいた方がいい．

57

BLK KNT 1
MIR KNT 1
HPW KNT 1
LIZ MAN 1
DLD 2
SCB

赤色の宝剣 RED MESH

扉の上を通過すると石がサッカバスとなる．さらにリザードマンを倒してサッカバスをも刺し殺す．

フロアー59で出現するクオックス，ドルアーガの化身を倒すのに必要である．

おろっ？　BGMが違うぞッ．　ややっ！　石が落ちとるではないか！　等々今迄のフロアー56迄の雰囲気とは全く異なるフロアー57である．
最初にドルイドを退治してしまえば全然難しくないのだよ．うっかり鍵を取らないように気を付けよう．

サッカバス SUCCUBUSS

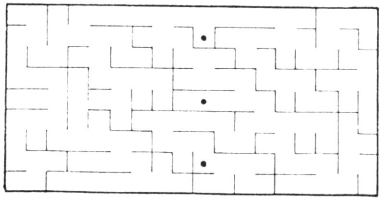
このフロアーにはちょっと変ったキャラクターが出現する．巷で“ニセイシター”，“ニセカイ”など呼ばれているが正式には“サッカバス”と言ふ．
こいつ見た目は可愛いしブルークリスタルロッドを持っているもんだから助けてみる．と大変．ブルークリスタルロッドは紛い物でギルは死んでしまう．
実はサッカバスは女性の悪魔で変身する能力を持っている．女神イシターの姿に化けてギルを殺そうと待ち伏せていたのだ．こういう不遇の輩はSPLATしてしまおう．

58

LIZ MAN 3
RED KNT 1
QOX 1

ブルークリスタルロッド　BLUE CRYSTAL ROD

右記の地点を通過する。但し順序があり（下2→上2→真中）の順で3地点を通る。レッドクリスタルロッドがないと出ない。



ドルアーガの魔力を封じ込める事ができる。フロアー60をクリアーするのに必要不可欠な宝物。

この面はどうってことないですな。問題は次のフロアーだ。さっさとクリアしよう。ゲームはいよいよクライマックス！

59

HPW KNT 2
WZD 2
DRUAGA

CLIMAX!

i) ウィザード、ハイパワーナイトを全部殺す。殺さなくてもこのフロアーをクリアーすることは可能だが安全の為。

ii) ハイパワーナイトSUPERを殺す。これはドルアーガの化身である。

iii) ウィザードSUPER出現。これもドルアーガの化身（化けた姿）である。分身の術を使って4人に増殖して現れるが実体はひとつ。実体を殺せば全部消える。

iv) クオックスSUPER現わる。これまたドルアーガの化身。レッドメッシュを持っていれば、その力を借りて一撃で倒せる。しかし持たずに戦った場合はクオックスを倒した瞬間ギルも死ぬ。

v) 遂にドルアーガ登場！　この人を倒さずしてゲームに終わりはない。　もしドルアーガを無視してスタコラと面をクリアーしてしまったらギルは塔からつき落とされて宝物の数々も失なってしまう。
次にドルアーガを倒す方法を示そう。

KILL!

i） ドルアーガの呪文にやられないように待ち伏せる。（ゴーストと戦う要領）

ii） 剣を抜いておく。剣の抜き方が不完全な状態でドルアーガと交わると死ぬ為あらかじめ出しておく

iii） ドルアーガと交わる。この時ブルーアーマーの効力を使ってしまってると死ぬ。宝物で足りない物があっても駄目。

iv） ナイト系・ローパー系と戦う要領で何度も剣を交える。最低6回交わるとドルアーガは倒れる。

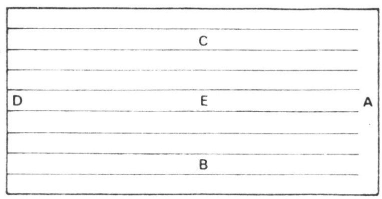
v） あとは鍵を取り最終フロアーへ雪崩込むだけだ！あと少しだ。がんばろう。

GO

IST
KI

FINALE

遂にやってきた最終フロアー。ハッピーエンドへの解法は何如？
ギルに課せられた長い道程も今終わりを告げる。



i） A地点へ行きイシターを通過する。剣で刺すと塔の下へ落とされるのでやってはいけない。

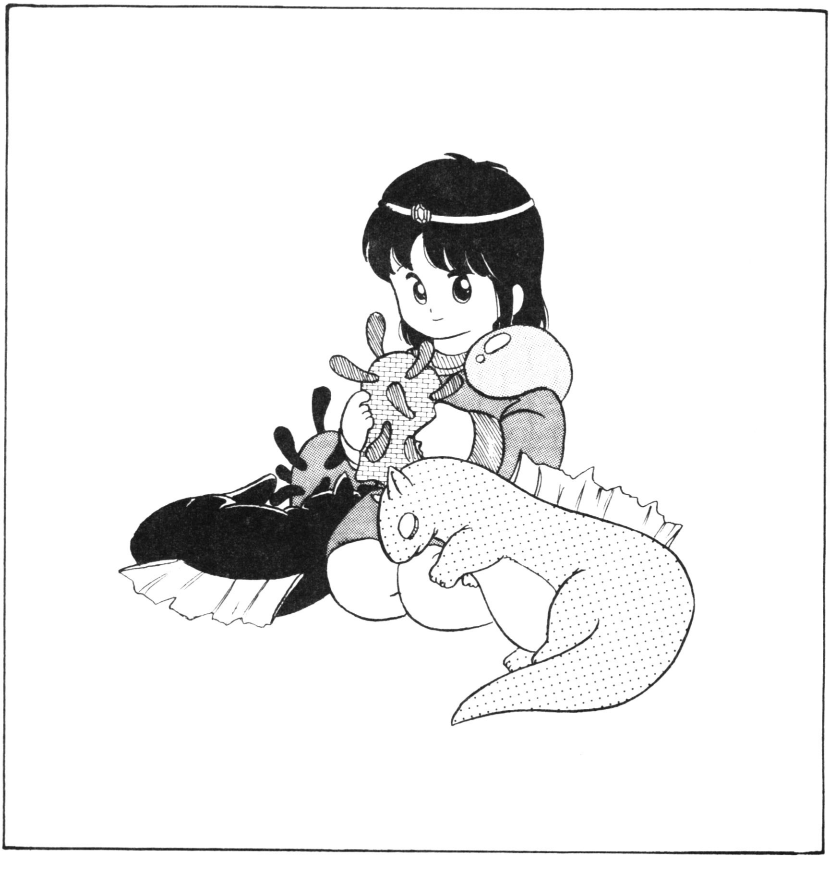
ii） B地点（右から9ブロック目）へ行きレバーを下に入れるとグリーンクリスタルロッドが出現。

iii） C地点へ行きレバーを下に入れる。とレッドクリスタルロッドが出現。

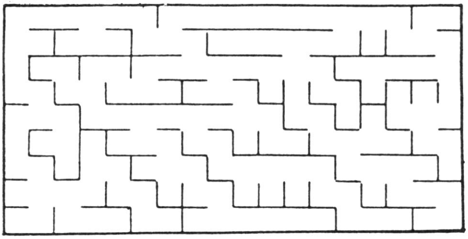
iv） D地点へ近ずく。すると石はカイの姿に戻される。これを通過する。刺し殺してはいけない。

v） E地点へ行く。レバーを下げるとゲームはクリアーとなり、ファンファーレが鳴る。続いてメッセージが表示されてゲームオーバー。

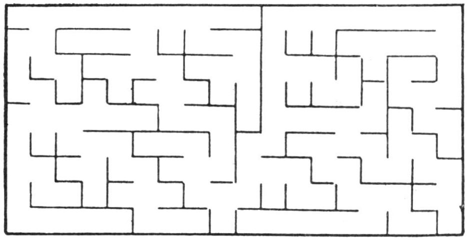
MAP DATA



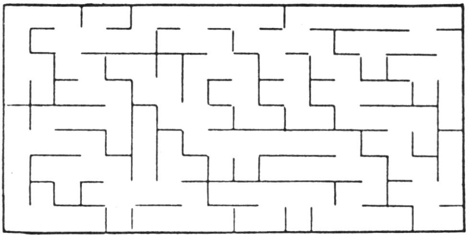
FLOOR 1



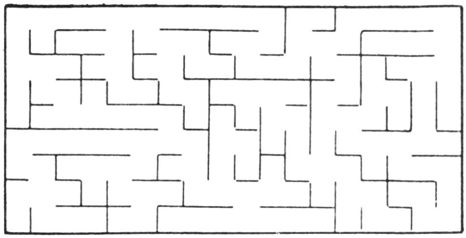
FLOOR 2



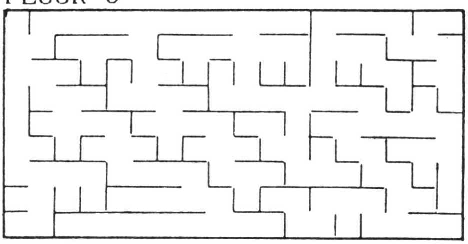
FLOOR 3



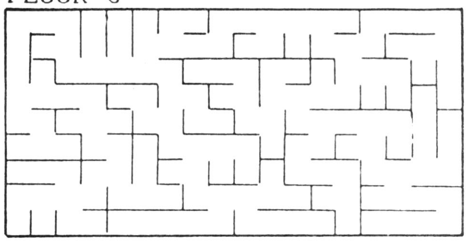
FLOOR 4



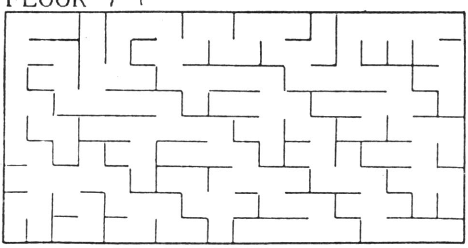
FLOOR 5



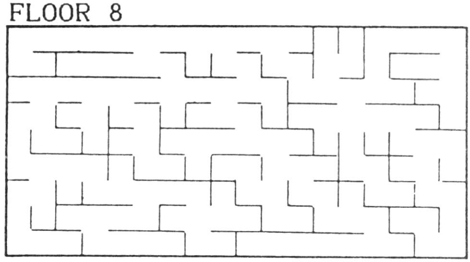
FLOOR 6



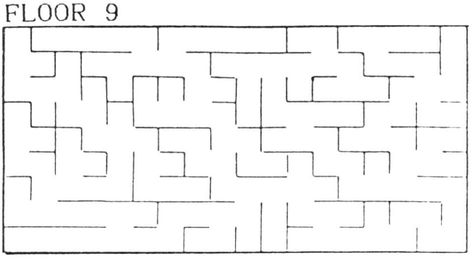
FLOOR 7



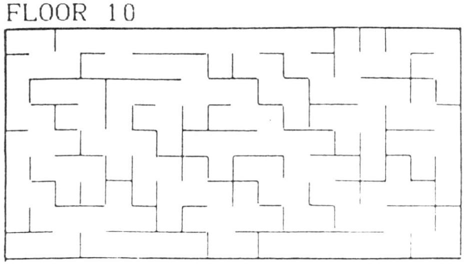
FLOOR 8



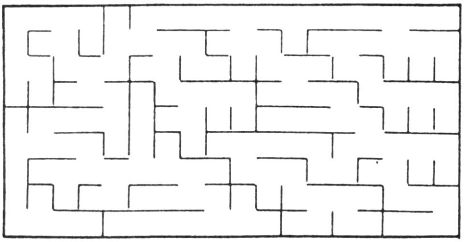
FLOOR 9



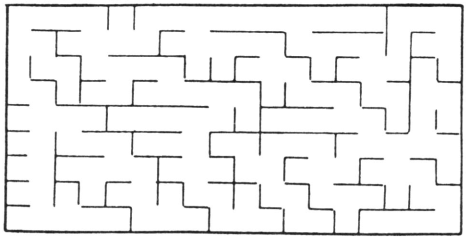
FLOOR 10



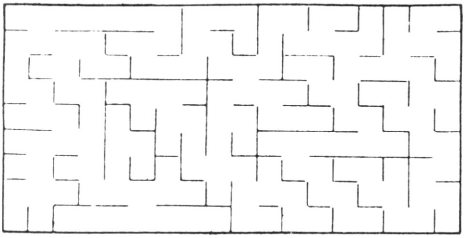
FLOOR 11



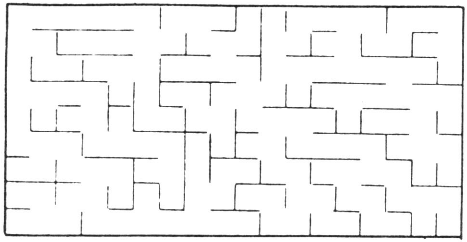
FLOOR 12



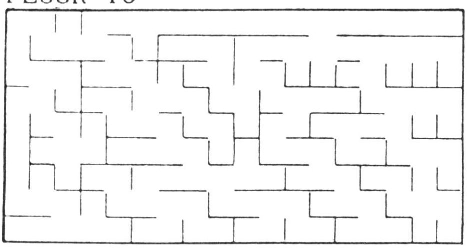
FLOOR 13



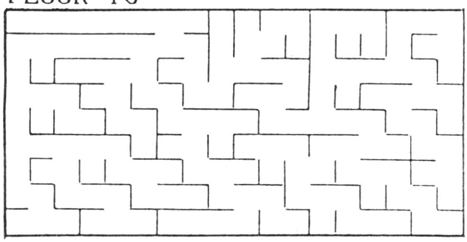
FLOOR 14



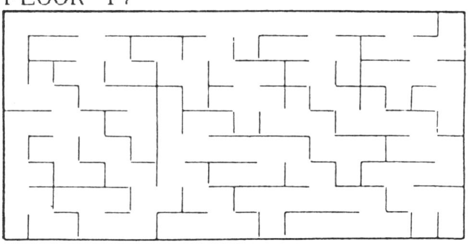
FLOOR 15



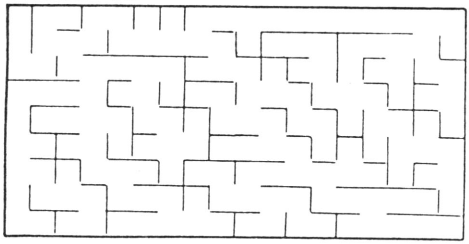
FLOOR 16



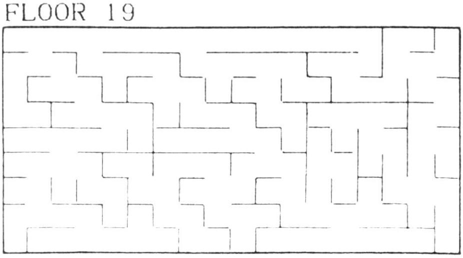
FLOOR 17



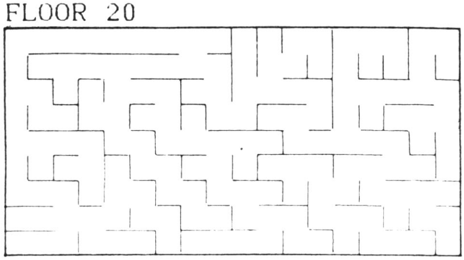
FLOOR 18



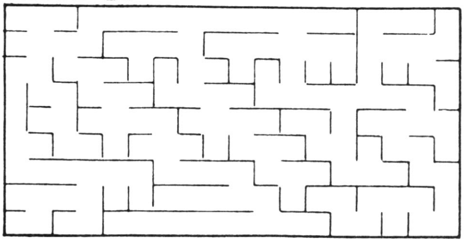
FLOOR 19



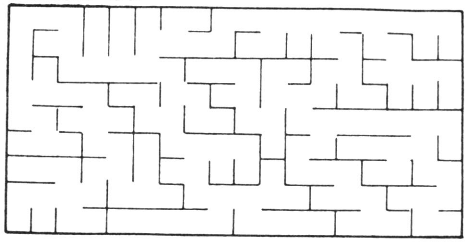
FLOOR 20



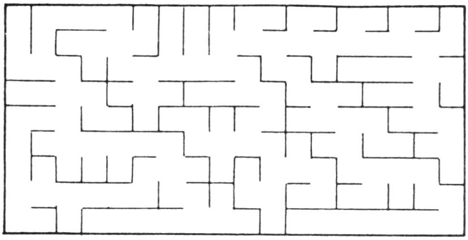
FLOOR 21



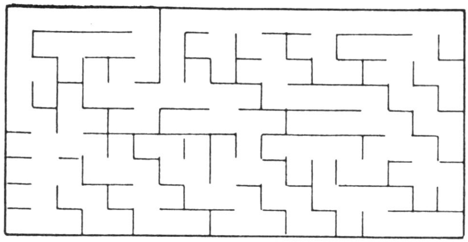
FLOOR 22



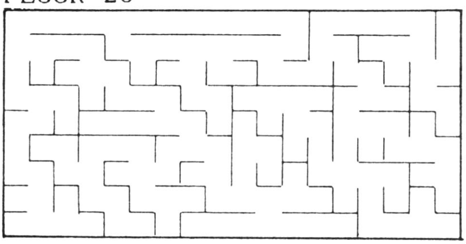
FLOOR 23



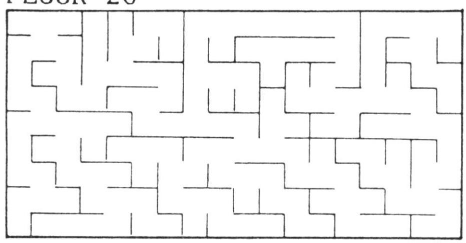
FLOOR 24



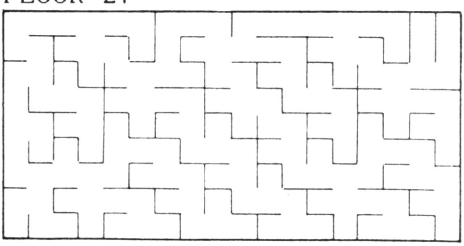
FLOOR 25



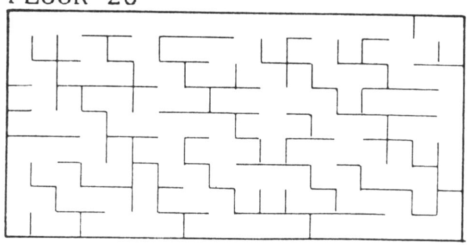
FLOOR 26



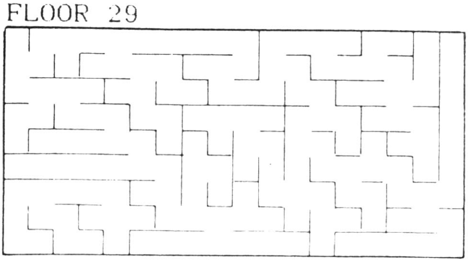
FLOOR 27



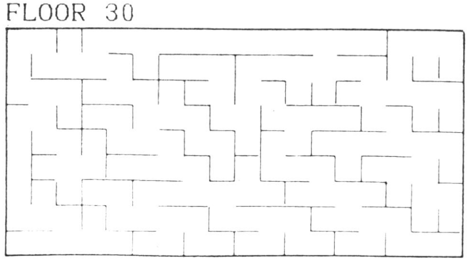
FLOOR 28



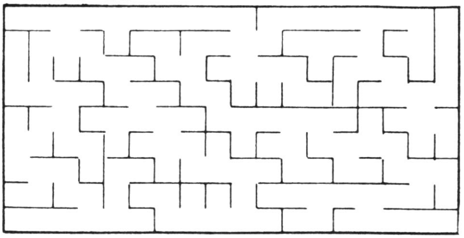
FLOOR 29



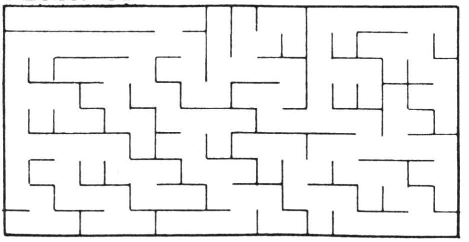
FLOOR 30



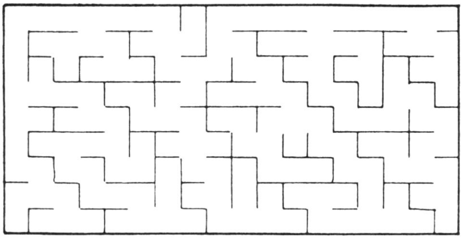
FLOOR 31



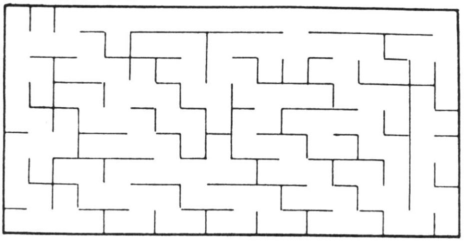
FLOOR 32



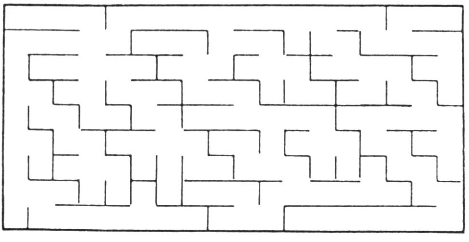
FLOOR 33



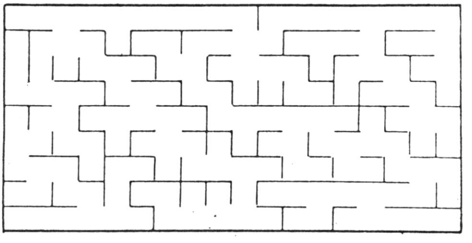
FLOOR 34



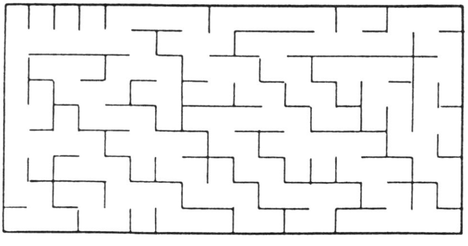
FLOOR 35



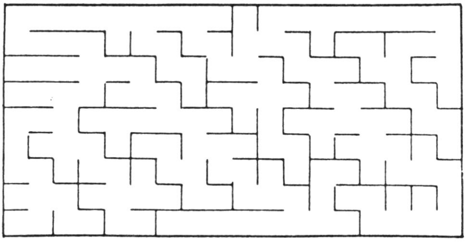
FLOOR 36



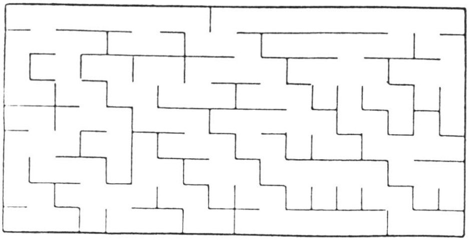
FLOOR 37



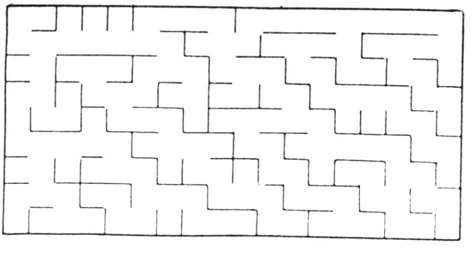
FLOOR 38



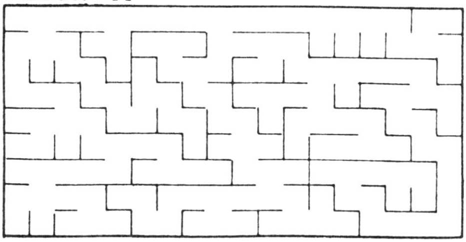
FLOOR 39



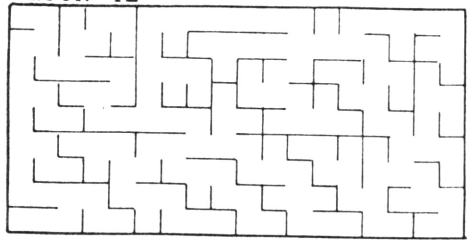
FLOOR 40



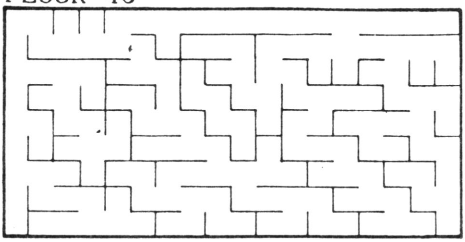
FLOOR 41



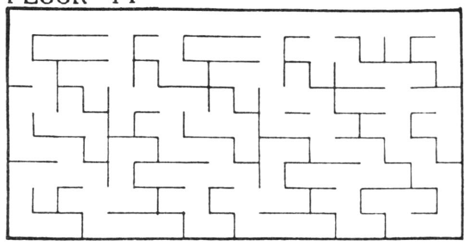
FLOOR 42



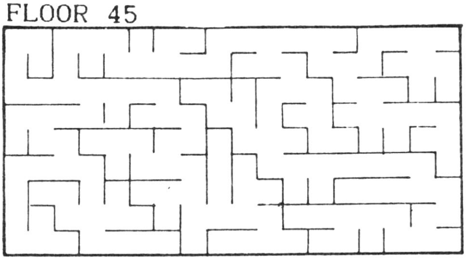
FLOOR 43



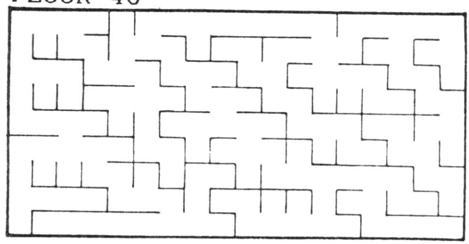
FLOOR 44



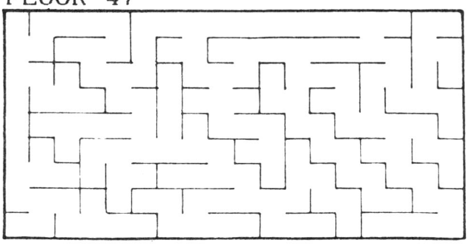
FLOOR 45



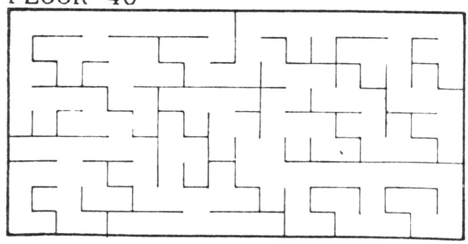
FLOOR 46



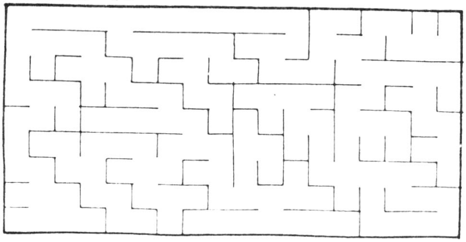
FLOOR 47



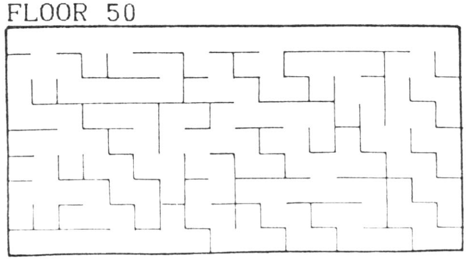
FLOOR 48



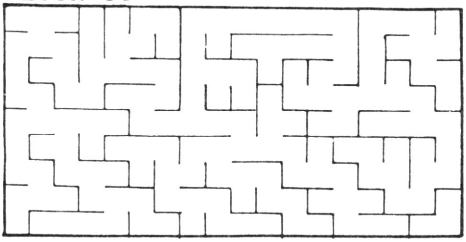
FLOOR 49



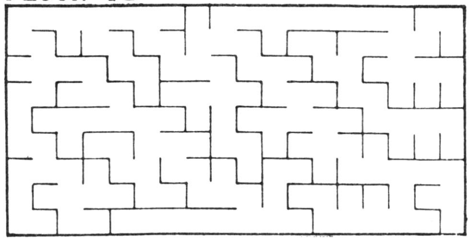
FLOOR 50



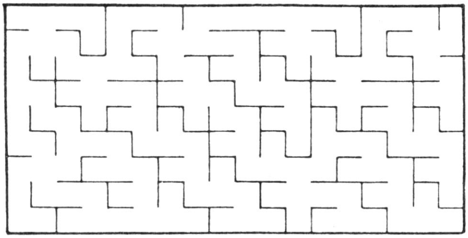
FLOOR 51



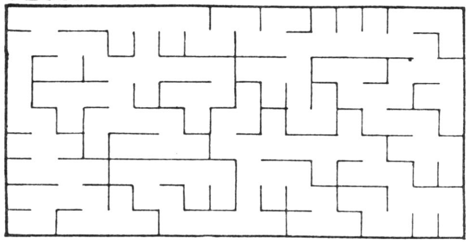
FLOOR 52



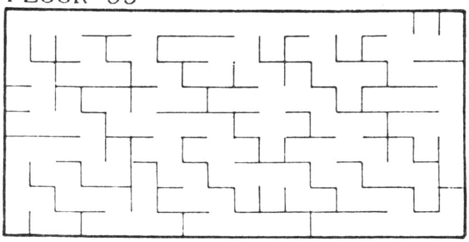
FLOOR 53



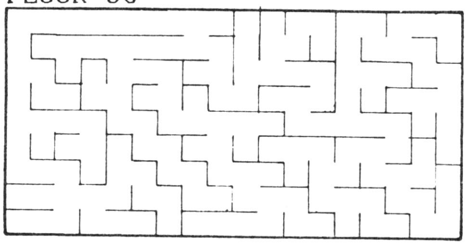
FLOOR 54



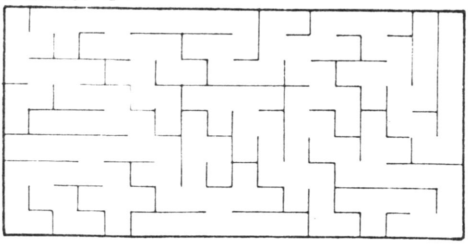
FLOOR 55



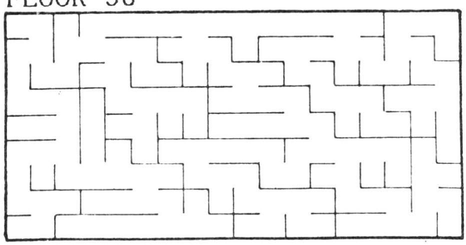
FLOOR 56



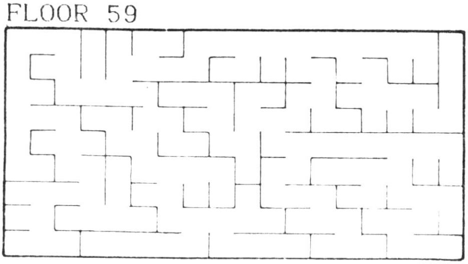
FLOOR 57



FLOOR 58



FLOOR 59

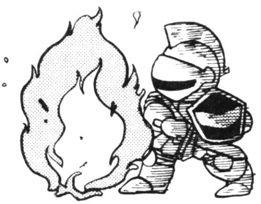


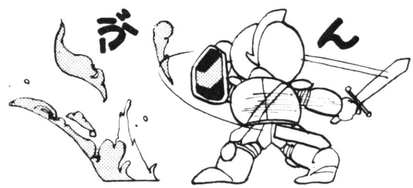
FLOOR 60

TECHNIC

火消し野郎

何と、別に驚く程のものでもないがギルにはリーサラーが出した火を消火する能力がある。メラメラと燃える炎のギリギリ迄接近して剣を振ると消えるのである。
注・剣を振るというのは一瞬だけボタンを押すことであります。ボタンを押し放しにするのは剣を出すッと言うのであります。



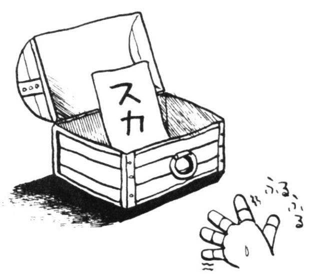


しかし、この技をやろーとして炎に突っ込んでしまい死ぬ人多いんだな、これが。地道に自然鎮火を待つ方が利巧かも知れんて。

空箱の怪

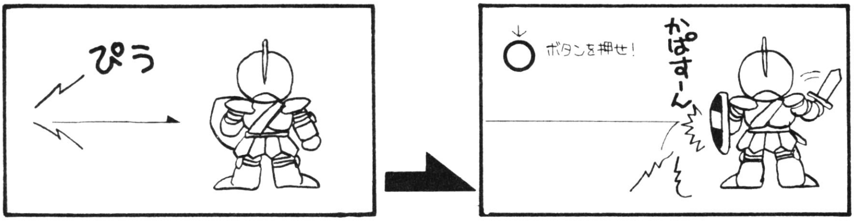
フロアー56の宝箱はウィザードの呪文を受けると出現する。ところがどうした訳か取れない。宝箱は陽炎の幻の如くギルの身体をすり抜けてしまう。実はこの宝箱はノーマルなゲーム進行では取れないのである。この宝箱の回収には赤色の薬を必要とするのだが、本来持っていた赤色の薬はフロアー54の宝箱を取るのに使用され無くなってしまっている。故にもし赤色の薬をフロアー56で使用するのならばフロアー53で赤色の薬を取ったらフロアー54の宝を取らないでおく。或いはフロアー54の宝箱を取った後にゲームオーバーにしてコンティニュープレイによってフロアー53から始め赤色の薬を取ってフロアー56へ向かうかしなくてはならない。

だけどこうして苦労して取っても中身の入ってない空箱なんだな。虚しいだけだからやらない方がいいと思う。



呪文の左方向防御

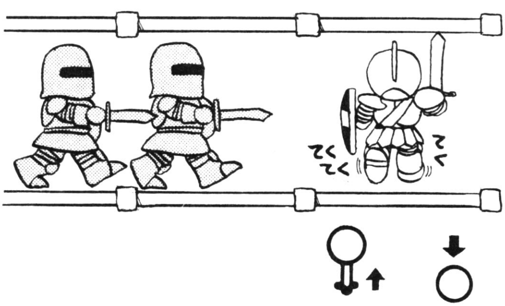
ノーマルな状態、即ち剣を抜いてない状態では盾はギルの向いている方向に出ている。ところが、剣を抜くと盾は常にギルの方向に対し左90°に向いている。もちろん左を向いた盾で呪文を防ぐこともできるのだ。そして全60フロアー中にはこのテクを使って宝箱を出さなくてはならない所もあるんだぞ。是非マスターしよう。



このテクニックは素速さが要求されるので、ブルーガントレッドを取って剣の抜き入れが速くなってから行なう方が安全だと私は思う。

足踏みで殺せ

ナイトと戦う時真正面から向かっていって剣を交えるとギルの体力の消耗が激しい。出来るなら相手の背後からツンツン刺して疲れずに殺してやりたいね。でも仲々上手く出来ない人も多かろうて。
そこで今から教えるのが足踏み式戦闘体形という誰でも出来る楽な戦い方。上を向いた状態で剣を抜きレバーをそのまま上へ入れ続ける。するとギルは上の壁に向かって足踏みを始めるので、この状態で左から来襲するナイト等をやっつけたる訳だ。おや上下から敵が来た場合は最初の一撃で喰らうギルのダメージが大きいのでやらない方が良い。
又、下や左右を向いて足踏みするのはダメージを受ける量が大きいのでこれもやめて欲しい。くれぐれも足を止めた状態で戦わないこと。ギルは歩いて剣を刺すことで敵にダメージを与えるのだから。



敵の数が多くても
大丈夫!!
ローパーはもちろん、
ドルアーガやスライム
もこの手で殺せるよ。

BUG

カイ刺殺

めでたくフロアー60迄来た所でひとつカイを刺し殺してみようじゃないか。カイはしつこい女なので殺しても画面から消えずにギルが横に歩くとくっついて動きまとわりつく。(ついでにクリスタルロッドもつきまとう。)タイムオーバーになる迄ギルは死なない。(もちろんカイを殺した因果でハッピーエンドも駄目になってる)
タイムオーバーになるとギル氏は突如苦しみ始めドルアーガを倒したにもかかわらず塔の下へ落とされ死ぬのだ。60面迄苦労して行った所でZAPPED TOで死ぬ・・・こんなゲームの仕方もナウでいいんじゃないかい?

60面で宝箱が出る!?

カイを殺した後で宝箱が出ることがある。これはギルがZAPPED TOによって戻されるフロアーがフロアー11.14.16の場合(行き先はカイを刺した瞬間決定される)そのフロアーに準じた宝箱の出し方を実践すると出る。従って出る宝箱の中身はキャンドルか赤色の薬のどちらかである。取ったってあんまり得だとは思わないけどおもしろい。

5万点のKI現象

5万点のエクステンドがゲーム進行中(ボーナス加算によるエクステンドを除く)に起きると怪現象が起きるのだ。
ナイトが殺したにもかかわらず消えないとか、生き返るとか、タイムが一定の所で元に戻っていつまでも減らないとか、画面上にヘンなキャラクターが出ることもあるんだな。ようするにゲーム展開が狂っちまう訳だ。このバグを仲間内では、INDEX=X事件と呼んでいるのかどうかは知らない。

タダゲームの世界

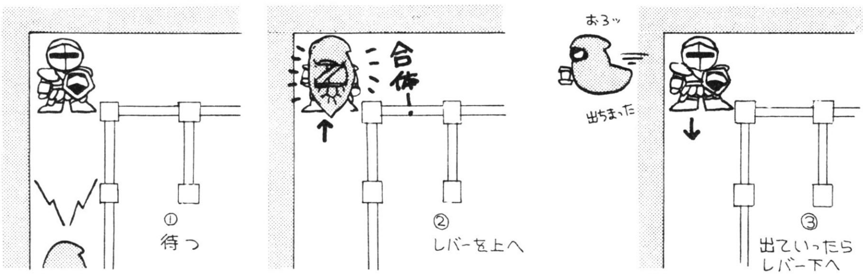
ちょっと前、まだドルアーガが出たばかりの頃2人用のスウォードボタンを押すとクレジットが入った。その後ナムコマンがゲームセンターを走り回って直したのでこのバグのある機械は少ない。むしろ無くなったと言うべきか。でもたまに見かける。
このバグのある台で2人用で遊ぶとクレジット音が五月蝿。

死と引き換えに鶴嘴を

銅の鶴嘴を持ちつロアーアで戦っている時ギルが死ぬ．と何とフロアースタート時ギルが出現した場所に宝箱が出るではないか．つまりギルが死ぬと一時的に彼の持っている宝のデータがクリアーされる為．銅の鶴嘴を失なったと解釈されるのだ．そこで宝箱が出現する地点（ギルのスタート地点）で死んでみよう．見事に銀の鶴嘴が手に入る．

さらばゴースト

ゴーストを塔の外へ追い出してしまおう．画面左端で下を向いてゴーストが接近してくるのを待つ．ゴーストがギルと重なった途端レバーを上へ入れる．するとゴーストは何を考えているのか外壁を超えて暗黒の画面外へ消えて行く．そのままにしておくと迷路内に戻ってくるから再びレバーを下へやってギルを下方へ歩せる．これで一応ゴーストは画面から消えたまま戻らない．そのままプレイし続けてると迷路の左端や右端が崩れ始めるからおもしろい．何というかドルアーガの塔崩壊の巻．その崩れた所からギルも外へ出ることができるのだが出た途端ヘンな迷路の中にギルが飛ばされて流離うハメになるので注意．
ゴーストはひょんなことから迷路内に戻ってくることもある．



ゴーストの追い出し法は他にも似たような方法が幾つかある．

ドルアーガもおさらば

ゴーストを塔の外へ追い出す様にしてドラアガおぢさんも追い出してしまおうね．ドルアーガもゴーストとほとんど同じ方法で追い出す事が出来るが構え方が少し違う．というのもドルアーガは剣を出してないと重なった時ギルが殺られるので．そこを頭に入れて追い出しを計る．
具体的には剣を出したまま迷路左上で待つ．この時ギルは左を向いていること．でないと盾が下を向いてくれない．それと足踏みしている方がいいね．彼が下から重なって来たらレバーを上にして追い出せ．戻ってこないうちにレバを下へ入れると・・・ボンッ！　ゲームはおしまい．

ETC

赤色の薬

宝箱の中にはチェックが掛かっているものがある。フロアー18．31．49．54の宝箱がそれである。これらの宝箱を取るには前のフロアーの．ロックチェスト・赤色の薬が必要で無ければ取れない。
普通ロックチェストを取った次のフロアーの宝箱にチェックが掛かっているのだが何故かフロアー47のロックチェストはフロアー49に対応しておりフロアー48の宝箱は赤色の薬なしで取れる。これはバグだろう。
又．赤色の薬は全て同じ物でありフロアー17の薬でフロアー49のチェックをはずすことも出来る。
因にフロアー56の宝箱にもチェックが掛かっているぞ。

天秤

各フロアーに存在する天秤の効力は皆同じである．具体例を上げるとフロアー24の天秤はフロアー32の天秤の代用として使えるのだ。

i） フロアー24の天秤を取り面をクリアーする。
ii） フロアー26のガントレットは取らないでクリアー。
iii） フロアー32の天秤は出ない。
　　∵フロアー24の天秤を持ってるから．
iv） フロアー33のブルーシールドは取っても呪いは解けている。

橙色の薬

ブルアーマーの効力を使ったりローパーとすれ違うとギルの体力は最低に落ちる。かろうじて生きているという感じですな。
こんな時橙色の薬はリポビタンDの様に見えよう．橙色の薬はステイタスを低いレベルに設定する機能があるのだが、それでも最低値よりは高いのだ．みんな元気を出そうぜ．

ドラゴンとローパー

ドラゴンとローパーはそれぞれ3種類いるが．どれも同じ性質であるので色による違いの他は同じものである。設定上は一応少しずつ強さなどを変えてあるようだがゲーム上は同じ。

ミラーナイト

ミラーナイトってのはギルの能力をコピーした奴って設定じゃん．だからもしギルがジェットブーツはかなかったら，ミラーナイトの足も遅いのだろうかって思った訳．
そこでブーツはかないでやったらさー．やっぱ思った通りミラーナイトは遅かったぜ．感動したバリバリ．

戦闘装備

ドルアーガと戦って勝つ為に必要な最低限の宝物があり，赤色の宝剣・ブルークリスタルロッド・ブルーアーマー・ブルーシールド・ブルーガントレット・ブルーマスク・エクスカリバーがそれである．
ブルーアーマー・ブルーシールド・ブルーガントレット・ブルーマスク・エクスカリバーには呪いが掛かるが呪いのかかったものはこの時も役に立たない．特にエクスカリバーなどは呪いがかかっているとブルーナイトも殺せなくなってしまう．

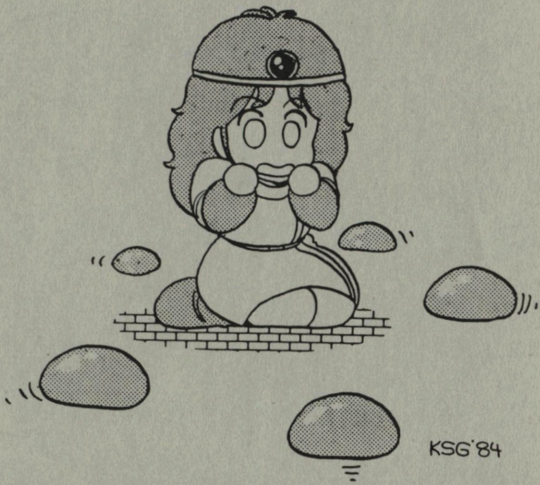
うきうき

へんしゅうぶ

この本の企画はたしか9月頃たてたと思います．でも発行は遅れまくり今やドルアーガの姿がゲームセンターから消え去ってしまいました．会員の皆様には大変御迷惑をかけました．

しかし何故こんなに時間がかかったのでしょう．この本の制作自体が44Pで普段の2倍の手間がかかることもありましたが，やはり決定的なのは10号と13号の改訂版制作と杉森氏の個人集（GFコミックス）が間に入っていたことでしょう．杉森氏ごくろうさまでした．
これからは新刊が長期間出ないなんてことの無いよう努めますので皆さん今回だけは勘弁して下さい．お願いしますッ！

ゲームフリーク　STR



¥500

ビデオゲーム大専門誌

GAME FREAK

企画　STR
著者　KTT
制作　STR　KSG
協力　TYN
発行　1985・1・1

乱丁落丁だって読める

〒194　東京都町田市南大谷　241-17-2